

# **Jämförelse av produktionsprocessen för animerad film hos DreamWorks Animation och Anima Vitae**

Paula Isaksson

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Film & TV
Identifikationsnummer:	4699
Författare:	Paula Isaksson
Arbetets namn:	Jämförelse av produktionsprocessen för animerad film hos DreamWorks Animation och Anima Vitae.
Handledare (Arcada):	Alf Hemming
Uppdragsgivare:	-
<p>Sammandrag:</p> <p>Arbetet handlar om produktionsprocessen för animerad film. Syftet är att analysera produktionsprocesserna hos DreamWorks Animation och Anima Vitae samt jämföra processerna med varandra. I slutet framställer jag en visuell figur över produktionsprocessen hos Anima Vitae eftersom de, till skillnad från DreamWorks Animation, saknar en sådan.</p> <p>Arbetet avgränsar sig till datoranimerade långfilmer i stereoskopisk 3D som var i produktion år 2011 hos DreamWorks Animation och Anima Vitae. Arbetet undersöker hur produktionsprocessen för animerad film ser ut, hur processerna hos DreamWorks Animation och Anima Vitae ser ut, samt hur de skiljer sig från varandra.</p> <p>Det huvudsakliga materialet är DreamWorks Animations årsrapport från år 2011, samt svaren ur två kvalitativa, halvstrukturerade intervjuer. Arbetet kompletteras av så väl böcker som elektroniska källor.</p> <p>Undersökningen visar att produktionsprocesserna hos DreamWorks Animation och Anima Vitae inte skiljer sig från varandra alldeles för mycket. Skillnaderna syns dock då man ser på resurserna, d.v.s. budget, arbetskraft och tid.</p>	
Nyckelord:	Animation, animerad, produktionsprocess, 3D, långfilm
Sidantal:	41
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Film & television
Identification number:	4699
Author:	Paula Isaksson
Title:	A comparison of the production process of animated films at DreamWorks Animation and Anima Vitae.
Supervisor (Arcada):	Alf Hemming
Commissioned by:	-
<p>Abstract:</p> <p>This thesis is about the production process of animated films. The aim of the study is to analyze and compare DreamWorks Animation's and Anima Vitae's production processes with each other. In the end, I will create a visual figure of Anima Vitae's production process.</p> <p>The subject of the study is limited to computer animated feature films in stereoscopic 3D that were in production in 2011. The study answers the questions <i>what does the production process of animated films look like, what does DreamWorks Animation's and Anima Vitae's production processes look like, and how do they differ from each other.</i></p> <p>The two main materials are DreamWorks Animation's annual report from 2011 and the answers from two qualitative, semi-structured interviews. The thesis is supplemented with books and electronic sources.</p> <p>The study shows that the production processes at DreamWorks Animation and Anima Vitae aren't that different from each other. The differences appear when you look at the resources such as budget, employees and time</p>	
Keywords:	Animation, animated, production process, 3D, feature film
Number of pages:	41
Language:	Swedish
Date of acceptance:	

# INNEHÅLL

<b>1</b>	<b>INLEDNING .....</b>	<b>8</b>
1.1	Ämne och motiv för ämnesval.....	8
1.2	Syfte och mål .....	9
1.3	Frågeställningar .....	9
1.4	Avgränsning .....	10
1.5	Tidigare forskning.....	10
1.6	Begreppsdefinitioner .....	11
<b>2</b>	<b>TEORI.....</b>	<b>11</b>
2.1	Vad är animation? .....	12
2.2	Animationens historia i korthet.....	12
2.2.1	USAs animationshistoria i korthet.....	13
2.2.2	Finlands animationshistoria i korthet .....	14
2.3	Produktionsprocessen för 3D-animerad film.....	15
2.4	Presentation av produktionsbolagen.....	17
2.4.1	DreamWorks Animation (USA) .....	17
2.4.2	Anima Vitae (Finland) .....	18
2.4.2.1	Niko 2: Lentäjäveljekset .....	19
<b>3</b>	<b>METOD.....</b>	<b>19</b>
3.1	Kvalitativ forskningsintervju.....	20
3.2	Sju stadier i en intervjuundersökning .....	21
<b>4</b>	<b>MATERIALREDOVISNING.....</b>	<b>23</b>
4.1	Presentation av DreamWorks Animations årsrapport 2011 .....	23
4.2	Presentation av intervjuobjekt .....	25
4.2.1	Antti Haikala .....	25
4.2.2	Sini Lindberg-Soininen .....	25
4.3	Presentation och motivering av intervjufrågorna.....	26
4.4	Frågorna .....	26
4.4.1	Motiveringar för förhandsstrukturerade frågor.....	27
<b>5</b>	<b>ANALYS.....</b>	<b>30</b>
5.1	DreamWorks Animations produktionsprocess .....	30
5.2	Anima Vitaes produktionsprocess .....	35
<b>6</b>	<b>JÄMFÖRELSE .....</b>	<b>37</b>
6.1	Jämförelse av produktionsprocessen.....	37

<b>7</b>	<b>FRAMSTÄLLNING .....</b>	<b>38</b>
<b>8</b>	<b>AVSLUTNING.....</b>	<b>39</b>
	8.1 Diskussion .....	39
	8.2 Utvärdering av forskningsmetoden .....	40
	8.3 Slutord .....	41
	<b>Källor .....</b>	<b>42</b>
	<b>Bilagor .....</b>	<b>45</b>

## Figurer

Figur 1. Produktionsprocessen hos DreamWorks Animation (DreamWorks Animation SKG, Annual report 2011) .....	24
Figur 2. Produktionsprocessen hos Anima Vitae. Paula Isaksson 2014 .....	39

## FÖRORD

Jag har studerat producentskap vid Arcada i fyra år. Under mina studier har jag både fått se och uppleva produktion av vanliga spelfilmer, men nu tyckte jag det var dags att lära mig någonting nytt. Jag har alltid tyckt om animerade filmer, och jag skulle gärna arbeta inom animationsbranschen på produktionssidan. Jag anser att det är viktigt att känna till området inom branschen som man är intresserad av, och eventuellt kommer att jobba med i framtiden.

När den finländska animerade filmen *Niko - Lentäjän poika* visades på biograferna var jag stolt av att en finländsk animeringsstudio hade gjort en så imponerande film. Några år senare släpptes filmens uppföljare, *Niko 2 - Lentäjäveljekset*. *Niko 2* var om möjligt ännu mer imponerande i och med att den var gjord i stereoskopisk 3D.

I och med *Niko 2* -filmen ville jag veta ifall man producerar den här sortens filmer i Finland på samma sätt som i USA, och så fick min forskningsprocess sin början.

Jag vill tacka min handledare och alla andra som har stöttat mig i min process.

Helsingfors 15.4.2014

Paula Isaksson

# 1 INLEDNING

Mitt examensarbete behandlar produktionsprocessen av datoranimerad film i stereoskopisk 3D. Jag har byggt upp mitt arbete genom att först ge en inblick i vad animerad film är, samt hur den fick sin början. Jag berättar även på ett allmänt plan om produktionsprocessen för hur animerad film ser ut.

I mitt examensarbete kommer jag att analysera produktionsprocessen hos animeringsbolagen DreamWorks Animation (USA) och Anima Vitae (Finland). Jag kommer sedan att jämföra bolagens processer sinsemellan. Som en grund för detta kommer jag även i korthet berätta om bolagen.

Utgående ifrån analysen av Anima Vitaes produktionsprocess kommer jag att framställa en visuell figur över bolagets produktionsprocess.

## 1.1 Ämne och motiv för ämnesval

Ämnet för det här arbetet är produktionsprocessen för animerad film, eller närmare sagt datoranimerad film i stereoskopisk 3D. Jag har valt att fördjupa mig i produktionsprocessen hos två stora produktionsbolag inom animationsbranschen i så väl Finland som USA. Bolagen jag har valt är Anima Vitae och DreamWorks Animation. Orsaken till varför jag har valt dessa bolag är att de är stora och välkända produktionsbolag i Finland respektive USA, och båda har erfarenhet av att producera filmer i stereoskopisk 3D.

Anima Vitae har gjort sig känd i och med Niko -filmerna som har gjort succé världen över. Den första filmen om renpojken, *Niko – Lentäjän poika*, blev såld till flera länder i Europa, Latinamerika och Fjärranöstern samt till Ryssland och Kina. (YLE Uutiset 2008) *Niko – Lentäjän Poika* blev färdig år 2008, samtidigt som 3D-tekniken slog igenom. Detta var orsaken till varför *Niko – Lentäjäveljekset* gjordes i stereoskopisk 3D. Det var också ett sätt att visa att man även i Finland klarar av att göra 3D-filmer i internationell kvalitet och standard, säger Hannu Tuomainen för Yle Uutiset.



Tuomainen var manusförfattare samt en av producenterna för båda Niko -filmerna. (YLE Areena 2012)

DreamWorks Animation är en spin-off av animationsavdelningen hos DreamWorks Studios, och blev år 2004 ett skilt bolag som endast producerar animerade filmer (DreamWorks SKG Studios). Från början var det tänkt att de skulle producera långfilmer i både 2D- och 3D, men nu för tiden producerar de endast filmer i 3D (DreamWorks Wiki).

Jag har valt att skriva om animerad film eftersom det är en genre som intresserar mig mest inom filmbranschen. Eftersom jag har producentskap som inriktning men skolan inte har någon animationsutbildning valde jag att skriva om produktionsprocessen för animerad film, utan att gå in på alldeles för tekniska detaljer. På det sättet får jag en inblick i hur produktionsprocessen ser ut. Arbetet kan även fungera som en inblick i den finländska animationsbranschen för de som eventuellt är intresserade av animerad film men inte vet så mycket om den delen av filmbranschen.

## 1.2 Syfte och mål

**Syftet** med det här arbetet är att ta reda på hur produktionsprocessen för animerad film ser ut i produktionsbolagen DreamWorks Animation (USA) och Anima Vitae (Finland). Jag kommer sedan att jämföra deras produktionsprocesser med varandra.

**Målet** är att ta reda på ifall det finns några skillnader i produktionsprocessen hos ovannämnda bolag. I slutet gör jag upp en visuell figur över produktionsprocessen hos Anima Vitae liknande den som DreamWorks Animation publicerade i sin årsrapport från år 2011 (se kapitel 4.1).

## 1.3 Frågeställningar

- Hur ser produktionsprocessen av animerad film ut?
- Skiljer sig produktionsprocesserna hos DreamWorks Animation och Anima Vitae? I så fall, hur?

## 1.4 Avgränsning

För att jämföra produktionsprocessen i USA och Finland har jag valt ut ett produktionsbolag för animerad film från vardera land, det amerikanska DreamWorks Animation och det finländska Anima Vitae. För ytterligare avgränsning kommer jag att utgå från år 2011 då DreamWorks Animations senaste modell av animationsprocessen publicerades, vilket även är samma år som Anima Vitaes film *Niko 2 - Lentäjäveljekset* var i produktion. På det sättet är det enkelt att jämföra processerna hos de två olika bolagen. Jag kommer även att avgränsa mig till datoranimerade långfilmer som är producerade i stereoskopisk 3D.

## 1.5 Tidigare forskning

Det finns många olika forskningar om animation, samt produktionsprocessen av dessa. De flesta är dock väldigt tekniska eller behandlar endast något visst skede i produktionsprocessen, exempelvis visuell design. Även de forskningar som jag kände att var närmast min infallsvinkel och avgränsning var väldigt tekniska och är skrivna utgående ifrån filmer som skribenterna själv producerade under forskningsprocessens gång.

År 2010 skrev Arto Rantakoski examensarbetet *3D-animaation tuotantoprosessi*. Hans arbete är uppdelat i tre delar: animationen *Belly-Flop and Glimmer of Hope*, teori om 3D-processen, design, postproduktion och historia samt en manual där Rantakoski presenterar olika sätt att förverkliga en 3D-produktion. Han går in på väldigt tekniska detaljer, och arbetet riktar sig till dem som redan känner till och håller på med animering.

Antti Korhonen och Mirko Saastamoinen skrev år 2010 examensarbetet *Tuotantolinjan suunnittelu ja toteutus 3D-animaatiossa*. De skulle ursprungligen göra en kort animation och undersöka deras produktionslinje för produktionen, men på grund av tidsbrist blev filmen inte färdig. Trots det skriver de steg för steg om deras produktionsprocess på basis av vad de åstadkom längs produktionsprocessen. De har även skrivit kort om Disney Pixars produktionsprocess.

## 1.6 Begreppsdefinitioner

### CGI

CGI är förkortning av Computer Generated Imagery (Winder & Dowlatbadi 2001 s. 240). CGI är alltså bilder som är animerade med dator. Miljöer och karaktärer skapas i en tredimensionell rymd i datorn (Cavalier 2011 s. 396).

### Foley

Foley, eller tramp, innebär att skapa ljud. Till exempel klädprassel, andetag etc. (Voodoo Film).

### Stereoskopisk

Stereoskopi är en teknik som används för att återgiva bilder så att det verkar som att de har ett större djup. Vid uppspelning av stereoskopiska bilder används 3D-glasögon. (Voodoo Film)

### Story reel

En story reel bildas då bildmanus och ljudspår slås samman. Tillsammans ger de en uppfattning om hur den färdiga animationen kommer att se ut. (Hess 2008 s. 44)

### Treatment

En kort beskrivning av filmens innehåll där det budskap som filmen kommer att förmedla beskrivs. Ett treatment behöver inte vara alldeles för detaljerat, och fungerar främst som ett säljdokument. (Taylor 1996 s. 20)

## 2 TEORI

I mitt teorikapitel behandlar jag definitionen av animerad film, den animerade filmens historia (i allmänhet, i USA och i Finland), produktionsprocessen för 3D-animerad film samt presentation av de produktionsbolag vars produktionsprocesser jag valt att analysera och jämföra med varandra. Jag kommer även i korthet att berätta om filmen *Niko 2 – Lentäjäveljekset*, eftersom den producerades samtidigt som DreamWorks Animation gjorde upp en figur över deras produktionsprocess.

## 2.1 Vad är animation?

Animation är ett av mänsklighetens mest ambitiösa försök att skapa illusion av liv (Lehtinen 2013 s. 6). En kort och koncis definition av ordet animation är *rörlig bild* (Keränen et al. 2005 s. 168). Ordet animera kommer från latin och betyder *att göra levande* (Ericsson 2002 s. 9). Animerad film är en film som är gjord för hand, bildruta för bildruta, och ger en illusion av rörelse (Wells 1998 s. 10). Det som syns i en animerad film är en serie av stillbilder, där varje bild är mer annorlunda än den andra. Bilderna visas i en snabb takt och lurar ögat att tro att bilden rör på sig. (Levete 2012 s. 4)

Man kan dela in animeringsteknikerna i två huvuddelar; **kameraanimering** och **datoranimering**. Med hjälp av kameraanimering kan man göra animationer av tecknade- eller lerfigurer samt dockor. Man kan använda sig av så väl en stillbildskamera som en videokamera. Bilderna överförs sedan till en dator där man slutför animationen med ett lämpligt editeringsprogram. I datoranimering produceras bilderna i rit- eller animeringsprogram på datorn. Man kan t.ex. göra 3D-animationer eller tecknade filmer med denna animeringsteknik. (Keränen et al. 2005 s. 168)

## 2.2 Animationens historia i korthet

Det är svårt att säga exakt när animationen fick sin början eftersom det beror på hur man definierar ordet *animation*. De första spåren av animation har hittats i antik egyptisk konst i form av konsekventa teckningar av människor och getter, samt i förhistoriska grottmålningar. (Cavalier 2011 s. 35) Dessa grottmålningar såg ut som djur som var försedda med flera huvuden och ben, och när man lyste på målningarna med facklor såg det ut som om djuren rörde på sig (Lehtinen 2013 s. 7). Trots att vissa anser att animationen fick sin början redan i grottorna under stenåldern, finns det även de som motsätter sig detta. Bland annat anser historiker att det inte finns en chans att grottmänniskorna tänkte på rörliga bilder när de gjorde dessa målningar. De antar att de extra benparen på de målade djuren endast är misstag som inte gick att sudda ut, och därmed fick ett par extra ben. (Beckerman 2003 s. 4)

En annan teori är att animationen fick sin början under 1800-talet då vetenskapsmän sysslade med att framställa optiska leksaker av olika slag. Dessa optiska leksaker bestod av ett antal stillbilder som flöt in i varandra och blev till en enda rörelse, detta på grund av trögheten i människans öga. (Ericsson 2002 s. 8-9) Den första fysiker som kopplas ihop med animation är fransmannen Joseph Antoine Ferdinand Plateau eftersom han år 1832 skapade ett fenakistoskop, samtidigt som professor Ritter von Stampfer skapade ett stroboskop (Beckerman 2003 s. 6). Fenakistoskopet var en animationsenhet som användes för att skapa illusion av rörelse. Den bestod av två runda skivor som var fästa på ett skaft. Den ena skivan hade teckningar med t.ex. djur i olika skeden av deras rörelsebana, och den andra skivan hade små hack längs kanterna. När skivorna snurrade och man såg in i hacken, såg det ut som om djuret rörde på sig. (Williams 2011 s. 13) Stroboskopet påminde om fenakistoskopet, men istället speglades bilderna i en spegel och resulterade i samma effekt som fenakistoskopet gav. Utöver dessa apparater fanns det ytterligare ett antal liknande apparater samt optiska leksaker som skapades för samma ändamål, men man anser att animationen föddes i och med dessa två nymodigheter. (Beckerman 2003 s. 6)

## 2.2.1 USAs animationshistoria i korthet

I boken *The World History of Animation* (Cavalier 2011) är animationens historia uppdelad i fyra tidsperioder. Den första tidsperioden varade år 1900-1927 och kallas **The Era of Experimentation**. Som namnet antyder var det här en tid då man experimenterade med utvecklingen av animering. (Cavalier 2011 s. 45) Här skapades både roliga, underhållande och framgångsrika animationer, samtidigt som man utvecklade produktionsprocessen till att vara mer praktisk och hållbar (Cavalier 2011 s. 96). En viktig film inom den här tidsperioden var *Gertie the Dinosaur* av Winsor McCay från år 1914.

Den andra tidsperioden kallas **The Golden Age of American Animation**. (Cavalier 2011 s. 14) The Golden Age varade år 1928-1957 och var Walt Disneys era (Cavalier 2011 s. 95). Viktiga filmer inom den här tidsperioden var *Steamboat Willie*, *Snow White and the Seven Dwarfs*, *Pinocchio*, *Dumbo* och *Bambi* (Cavalier 2011 s. 14).

Tidsperioden dog dock ut i samband med att de biograffilmerna tappade fotfäste i samband med televisionen (Cavalier 2011 s. 170).

Den tredje tidsperioden, **The Television Age**, varade mellan år 1958 och 1985. I och med televisionen bildades en helt ny marknad för animerade reklamer och TV-serier. (Cavalier 2011 s. 169) Kända filmer från den här tidsperioden är Disneys *One Hundred and One Dalmatians* och *The Jungle Book* samt *Moonbird* av John och Faith Hubley (Cavalier 2011 s. 14).

Den fjärde och sista tidsperioden kallas **The Digital Dawn** och varade mellan år 1986 och 2010. I slutet av 80-talet och början av 90-talet utvecklades animationen än en gång mot det positiva. Besökarantalet i biograferna ökade och filmen *Who Framed Roger Rabbit* samt tv-serien *The Simpsons* blev stora succéer. Animationen ökade i popularitet och nu kunde vem som helst göra animationer med sina egna datorer. En av de största förändringarna inom branschen var CGI animering. (Cavalier 2011 s. 263) Viktiga filmer inom den här tidsperioden var bl.a. Disneyfilmerna *The Little Mermaid* och *Beauty and the Beast*, Tim Burtons *The Nightmare Before Christmas*, Pixars *Toy Story* samt DreamWorks' film *Shrek* (Cavalier 2011 s. 14).

## 2.2.2 Finlands animationshistoria i korthet

Den finländska animationen föddes år 1914. Man anser att det var Eric Vasström som gjorde de första tecknade animerade filmerna. Vasströms filmer var korta och behandlade aktuella ämnen. Filmerna visades endast i Helsingfors, så man kan anta att filmerna även handlade om ämnen som var centrala inom huvudstadsregionen. (Gartz 1975 s. 9) Dessvärre har ingen av Vasströms filmer bevarats, men man tror att Vasström ganska snabbt tröttnade på sina animerade filmer och istället satsade på andra konstformer. Efter att Vasström slutade göra animerade filmer stod den finländska animationsbranschen stilla. Nästa gång man stötte på animerad film var först på 1920-talet. (Gartz 1975 s. 10)

På 1920-talet fick även den finländska tecknade serien sin början. Till en av föregångarna inom animerad film hörde serietecknaren Ola Fogelberg, mannen som

skapade Pekka Puupää. I slutet av 1920-talet gjorde Fogelberg en fem minuter lång tecknad Puupää -film. Filmen var dessvärre den ända animerade filmen som Fogelberg gjorde. (Gartz 1975 s. 14-15)

Den första totalt förvarade finska animationen var Hjalmar Löfvings film *Muutama metri tuulta ja sadetta* som gjordes år 1932. Den första finländska animerade långfilmen var Riitta Nelimarkkas och Jaakko Seecks film *Seitsemän veljestä* från år 1979, och på 1990-talet slog datoranimationen igenom. (YLE Uutiset 2014)

## 2.3 Produktionsprocessen för 3D-animerad film

Första steget inom produktionsprocessen är **utvecklingsskedet**. Allting börjar med en idé, och den kreativa grunden för projektet byggs upp med hjälp av visuellt- och skriftligt material. (Winder & Dowlatbadi 2001 s. 91) Första arbetsskedet i utvecklingen är visuell utveckling och här bestäms filmens visuella stil (Winder & Dowlatbadi 2001 s. 94). Hemligheten bakom ett framgångsrikt projekt är ett bra manus, vilket för oss in i andra arbetsskedet i utvecklingsstadiet, nämligen skrivprocessen. (Winder & Dowlatbadi 2011 s. 95-96) I ett tidigt skede i manusutvecklingen börjar man också diskutera sånger, t.ex. antalet låtar och genre (Winder & Dowlatbadi 2001 s. 205). Utgående från manuset och visuellt material gör producenten upp en produktionsplan (Winder & Dowlatbadi 2001 s. 100). I produktionsplanen skriver producenten ner sina visioner på papper. I produktionsplanen framgår bl.a. filmens leveransdatum, tidtabell, arbetsindelning, marknadsföring och licensering. När tidtabellen och arbetsindelningen är i ordning görs budgeten. (Winder & Dowlatbadi 2001 s. 101-124) När allt är i ordning får produktionen förhoppningsvis grönt ljus, och produktionen kan gå över till nästa produktionsskede (Winder & Dowlatbadi 2011 s. 100).

När man har en slutlig manusversion, en produktionsplan, arbetsindelning samt godkänd budget och tidtabell är man officiellt inne i **förproduktionen**. Nu börjar producenten anlita de personer som behövs för att förverkliga projektet, samt delegera uppgifter åt alla involverade. (Winder & Dowlatbadi 2001 s. 159) I förproduktionen är det viktigt att fokusera på det visuella, och man börjar designa karaktärer, rekvisita och miljöer

(Winder & Dowlatabadi 2001 s. 164). I det här skedet gör man casting samt bandar in replikerna för karaktärerna (Winder & Dowlatabadi 2001 s.175). Nästa steg är att göra upp en storyboard (Winder & Dowlatabadi 2001 s.182). När man har en färdig storyboard och dialog skapar man en story reel (Winder & Dowlatabadi 2001 s. 198). En 3D-story reel är uppbyggd av enkla tredimensionella former i en tredimensionell rymd, och man bestämmer även kameravinklarna. Under tiden som story reelen är under konstruktion börjar man utveckla de datorgenererade elementen. Detta kallas modellering. (Winder & Dowlatabadi 2001 s. 242) Eftersom story reelen och modelleringen görs samtidigt går förproduktionen och produktionen in i varandra, eftersom story reel anses höra till förproduktion och modellering till produktion (Winder & Dowlatabadi 2001 s. 210).

Nästa steg i produktionsprocessen är själva **produktionen** av filmen (Winder & Dowlatabadi 2001 s. 211). Egentligen börjar produktionen redan i förproduktionen i och med modelleringen. Modellering är processen då man bygger objekten som kommer att placeras framför kameran, d.v.s. karaktärer, rekvisita och miljöer. (Winder & Dowlatabadi 2001 s. 242) När modellerna är färdiga kör man en testrendering, vilket förbereder modellerna för nästa steg. Nästa steg är att rigga modellerna, d.v.s. att bygga upp ett *skelett* så att alla kroppsdelar är kopplade med varandra och tillåter animatören att röra på modellen. Sedan förser man karaktärerna med muskler och hud, och kallas på engelska för *skinning*. (Winder & Dowlatabadi 2001 s. 234) I det här skedet gör man en testanimation av de riggade modellerna, varefter man förser såväl modellerna, miljöerna som rekvisiterna med ytor, texturer och färger (Winder & Dowlatabadi 2001 s. 244). Under tiden som modellerna utvecklas och testas, arbetar man vidare med miljöerna (Winder & Dowlatabadi 2001 s. 245). När man kommit så här långt är det dags att börja animera (Winder & Dowlatabadi 2001 s. 246). Nästa steg är att ljussätta scenerna, vilket hjälper till att stöda bildberättandet. Man stöder bildberättandet ytterligare genom att lägga till specialeffekter till bilderna. Effekterna hjälper till att skapa stämning och atmosfär i bilderna. (Winder & Dowlatabadi 2001 s. 247) När man kommit så här långt är det dags för den slutliga renderingen, alltså att framställa bilder utgående från 3D-modellerna. Sedan kombinerar man alla bilder till en enhetlig bild. (Winder & Dowlatabadi 2001 s. 248) Till sist gör man de sista finslipningarna innan filmen är redo för nästa produktionsskede (Winder & Dowlatabadi 2001 s. 249).



Nästa produktionsskede är **postproduktionen**. I det här skedet görs musiken, vars uppgift är att skapa stämning, atmosfär och tempo. Musiken hjälper också publiken att veta filmens genre, t.ex. thriller eller komedi. (Winder & Dowlatabadi 2001 s. 259) Nästa steg är att låsa bilden (Winder & Dowlatabadi 2001 s. 262). När man producerar animerade långfilmer är det också viktigt att ha provvisning av filmen för att kontrollera att allt är under kontroll. Här finns ännu möjlighet att komma med feedback och eventuella förbättringsförslag. I det här skedet sätter även ljudarbetet igång, och ljudteamet börjar med att se igenom filmen och fundera hur ljudet kan stöda bildberättandet. (Winder & Dowlatabadi 2001 s. 263) Sedan gör ljudteamet foley, editerar dialogen samt designar och editerar ljudeffekter (Winder & Dowlatabadi 2001 s. 265). I det här skedet bandar de även in musiken samt mixar all ljud och musik (Winder & Dowlatabadi 2001 s. 266). När ljudet är klart måste bilden färgkorrigeras så att alla bilder ser likadana ut (Winder & Dowlatabadi 2001 s. 169). Nästa steg är att lägga till för- och eftertexter, och kontrollerar bildkvaliteten en sista gång innan filmen levereras vidare (Winder & Dowlatabadi 2001 s. 170).

## **2.4 Presentation av produktionsbolagen**

I det här kapitlet presenterar jag det amerikanska produktionsbolaget DreamWorks Animation och det finländska produktionsbolaget Anima Vitae.

### **2.4.1 DreamWorks Animation (USA)**

DreamWorks Animation SKG är ett amerikanskt produktionsbolag som främst producerar animerade långfilmer (DreamWorks Wiki). Bolaget har högklassiga och kreativa talanger i sitt team, samt en stark och erfaren ledningsgrupp. De gör sina filmer med avancerad teknologi, och nu för tiden producerar de alla sina filmer i 3D. (DreamWorks Animation SKG, About DreamWorks Animation)

DreamWorks Animation var ursprungligen DreamWorks Studios animationsavdelning, men år 2004 blev det ett skilt företag. Medgrundaren av DreamWorks Studios, Jeffrey Katzenberg, flyttade med DreamWorks Animation och blev bolagets verkställande

direktör. (DreamWorks SKG Studios) Katzenberg har även tidigare varit Walt Disney Studios ordförande (Anima Mundi 2004 s. 94). Med Katzenberg som verkställande direktör har DreamWorks Animation blivit den största animeringsstudion i världen (DreamWorks Animation SKG, Management Team).

Den första filmen som DreamWorks Animation producerade hade premiär år 1998 hette *The Prince of Egypt* och var en tecknad långfilm. Samma år kom de även ut med sin första datoranimerade film som hette *Antz*. De har även producerat stop-motion filmer tillsammans med det brittiska bolaget Aardman Animations, varav den mest kända är *Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit* från år 2005. År 2013 kom de ut med filmerna *The Croods* och *Turbo*. Andra välkända filmer av DreamWorks Animation är *Shrek* -trilogin, de två *Kung Fu Panda* -filmerna samt *How To Train Your Dragon* som kommer att få sin uppföljare år 2014. (DreamWorks Wiki)

## 2.4.2 Anima Vitae (Finland)

Anima är en finländsk animationsstudio och har varit en av de ledande studiorna i Norden de senaste 10 åren (Anima Vitae, About us). Anima Vitaes styrka är figuranimation, vilket innebär allt från riggning och modellering till att sedan ge liv åt figurerna genom animering (Haikala 2014). Anima Vitae grundades år 2000 i Helsingfors (Finnanimation). Grundarna för Anima är Antti Haikala, Olli Rajala och Jani ”Kurre” Kuronen. Bolaget har 12 anställda för tillfället. Deras första produktion var serien *Itsevaltiaat* som snurrade på TV en längre tid, men de hade även tankar på att producera en långfilm. Detta förverkligades i samband med första *Niko* -filmen. (Haikala 2014) *Niko – Lentäjän poika* var ett resultat av vilja och hårt arbete, och år 2008 slog den animerade långfilmen igenom. Den såldes till 118 länder och nominerades till Best Feature på European Film Awards. Uppföljaren *Niko 2 – Lentäjävelekset* blev färdig år 2012 och visas nu världen runt. (Anima Vitae, *Niko 2 – Little Brother, Big Trouble*) Bolaget har även som mål att växa på den internationella marknaden (YLE Uutiset 2007). De har bland annat en andra studio i Malaysia vid namn Anima Point, vilket är Anima Vitaes dotterbolag (Haikala 2014).

### 2.4.2.1 Niko 2: Lentäjäveljekset

*Niko 2 - Lentäjäveljekset* är en datoranimerad film som producerades av Anima Vitae och hade premiär år 2012. Filmen är en uppföljare av *Niko – Lentäjänpoika* och gav Anima en nominering för Cartoon Movie Tributes 2013 i kategorin ”European Producer of the Year”. (Anima Vitae, *Niko 2 – Little Brother, Big Trouble*)

Filmen handlar om renpojken Niko som alltid har varit sin mammas ögonsten. En dag får Niko veta att hans mamma har en ny pojkvän, och Niko får en lillebror på köpet. Niko är inte speciellt förtjust i sin nya lillebror, som dessutom är sötare än Niko. I stora drag kan man säga att filmen behandlar den situation då två små familjer blir en, samt om de problemen som kan uppstå i en sådan situation. Filmen har även element av äventyr, och utspelar sig i en sagolik miljö i Lappland. (Haikala 2014)

## 3 METOD

I mitt arbete kommer jag att analysera produktionsprocessen hos produktionsbolagen DreamWorks Animation och Anima Vitae. För att få reda på hur produktionsprocessen ser ut hos DreamWorks Animation använder jag mig av deras processbeskrivning från bolagets årsrapport från år 2011, och sedan kompletterar jag den med processbeskrivningen på deras hemsida. För att få reda på hur produktionsprocessen ser ut hos Anima Vitae har jag utfört intervjuer. Jag bestämde mig för att göra två intervjuer för att få mer heltäckande svar. Intervjuerna var kvalitativa, halvstrukturerade forskningsintervjuer.

När jag har analyserat produktionsprocesserna utgående ifrån materialet, kommer jag att jämföra produktionsprocesserna med varandra. För att undvika upprepning kommer jag främst att skriva om skillnaderna i processerna.

I DreamWorks Animations årsrapport från år 2011 finns en figur över deras produktionsprocess. Jag kommer sedan att skapa en liknande figur av Anima Vitaes produktionsprocess, eftersom en sådan inte finns att tillgå.

### 3.1 Kvalitativ forskningsintervju

För att få reda på hur produktionsprocessen för animerad film ser ut hos Anima Vitae har jag intervjuat Antti Haikala och Sini Lindberg-Soininen. Jag har utfört kvalitativa, halvstrukturerade forskningsintervjuer.

Kvalitativa forskningsintervjuer kan läggas upp och genomföras på flera olika sätt, till exempel som personliga enskilda intervjuer. Personliga intervjuer kan t.ex. utföras genom att ett antal frågor ställs till en person efter en standardiserad manual. (Larsson 2010 s. 53)

Det är ämnet och syftet som ska styra valet av metod. Kvalitativ undersökning används då man vill få grepp om människors enskilda uppfattningar och erfarenheter. (Larsson 2010 s. 54)

En intervjustudie är inte bara att ställa frågor, utan även att ha förmåga att lägga upp ett samtal som täcker studiens syfte, en bra intervjuteknik, kunskap att sortera stora textmaterial, förmåga att utvinna och analysera relevant kunskap ur materialet, samt god presentations- och berättarteknik. Man måste även kunna ta in nya impulser under forskningsprocessen, och inte låsa sig vid de frågeställningar som uppstått i processens början. Även en reflektiv hållning mot det insamlade materialet är en bra egenskap.

I en kvalitativ studie står fokus på det studerade fenomenets karaktärsdrag. Dessa måste sedan ställas i relation till kontexten och innehållet. (Larsson 2010 s. 56) Kontexten bestäms av problemställningen och består ofta av olika faktorer, t.ex. historik. För att nå kunskap om kontexten kombineras intervjustudier ofta med insamling av data, t.ex. i form av dokument, som ger bakgrunds- och faktaupplysningar. (Larsson 2010 s. 57)

## 3.2 Sju stadier i en intervjuundersökning

Processen för en intervjuundersökning kan delas in i sju stadier.

**Tematisering** innebär att formulera undersökningens syfte och frågeställningar om ämnet innan intervjuerna börjar. Tematiseringen svarar på frågorna vad, varför och hur. (Kvale & Brinkmann 2009 s. 118)

Jag började min tematisering hösten 2013. Jag hade ursprungligen tänkt skriva om marknadsföring av finländska dokumentärfilmer på biograferna, men i och med våra examensseminarier bestämde jag mig för att skriva om animerad film på ett eller annat sätt. Orsaken till detta var att animerade filmer är något jag är intresserad av, och jag ville veta mer om produktionsprocessen samt det arbete som ligger bakom dessa fantasifulla filmer.

**Planering** går ut på att planera uppläggningsen av undersökningen. Planeringen görs utgående ifrån vilken kunskap man stävar efter. (Kvale & Brinkmann 2009 s. 118)

För att få fram en jämförelse behövde jag två bolag som gick att jämföra med varandra. DreamWorks Animation och Anima Vitae är båda stora produktionsbolag, och båda producerar stereoskopiska 3D-filmer. Niko 2 -filmen i produktion år 2011, samtidigt som DreamWorks produktionsprocess publicerade årsrapporten med bifogad figur över processen. DreamWorks Animations produktionsprocess var också relativt lätt att hitta på internet, men för att få reda på produktionsprocessen hos Anima Vitae behövde jag utföra intervjuer. Jag ansåg att jag behöver minst två intervjuobjekt för att få ett mer pålitligt svar. Jag kontaktade Antti Haikala, en av producenterna för Niko 2 -filmen, och han ställde upp direkt. När jag bad om att få intervjua minst en annan person som varit involverad i produktionen av Niko 2 -filmen, rekommenderade han produktionsledaren Sini Lindberg-Soininen. Jag ansåg att det var tillräckligt att intervjua dessa två, eftersom de båda arbetar på produktionssidan, men även arbetat tillsammans med själva animeringen. Jag valde att utföra halvstrukturerade intervjuer, och med hjälp av en intervjumanual för att få de svar jag behöver.

**Intervjuerna** genomförs enligt en intervjumanual och med ett reflekterande förhållningssätt till den eftersökta kunskapen (Kvale & Brinkmann 2009 s. 118).

Jag intervjuade Antti Haikala och Sini Lindberg-Soininen. Jag valde dem eftersom de båda arbetet med Niko 2 -filmen och båda har erfarenhet av såväl animering som filmproduktion.

Jag bandade intervjuerna med en Olympus LS-1 för att bättre komma ihåg vad som diskuterats under intervjuerna, samt för att underlätta utskriften. Trots att jag bandade in intervjuerna antecknade jag sådant som var relevant för min forskning.

Jag intervjuade Antti Haikala och Sini Lindberg-Soininen onsdagen den 12.3.2014 i Anima Vitaes utrymmen i Fiskhamnen. Jag intervjuade dem skilt för sig.

**Utskrift** går ut på att förbereda intervjumaterialet för analys och innebär att överföra intervjusvaren från talspråk till skriftspråk (Kvale & Brinkmann 2009 s. 118). En intervju ska skrivas ut så snabbt som möjligt efter genomförandet, och intervjuerna ska skrivas ut med alla ord som uttalas och med angivande av upprepningar (Larsson 2010 s. 69).

Jag började med utskrifterna direkt efter intervjuerna då jag fortfarande hade allt i färskt minne. Jag valde att göra utskriften så nära de ursprungliga svaren som möjligt eftersom det underlättade i utskriftsprocessen.

**Analys** är då man utifrån undersökningens syfte, ämne och grundval av intervjumaterialets karaktär avgör vilka analysmetoder som är lämpliga för intervjuerna (Kvale & Brinkmann 2009 s. 118).

Jag läste igenom utskrifterna och sorterade, grupperade och sammanförde svar som liknade varandra till olika grupper, i det här fallet de fyra produktionsskedena. Jag strukturerade svaren och skapade en uppfattning om Animas produktionsprocess.

**Verifiering** innebär att fastställa intervjuresultatens validitet, reliabilitet och generaliserbarhet. Validitet hänför till om en intervjustudie undersöker vad den var avsedd att undersöka, och reliabilitet till resultatets innehåll. (Kvale & Brinkmann 2009 s. 118)

Jag ansåg att intervjuresultaten var valida, reliabla och generaliserbara. Intervjuerna undersökte vad de var avsedda att undersöka, och intervjusvaren stämde över ens med varandra.

**Rapportering** går ut på att rapportera resultatet av undersökningen och de använda metoderna och leder till en läsbar produkt (Kvale & Brinkmann 2009 s. 118).

Rapporteringen skedde i och med att jag skrev kapitlen om Anima Vitaes produktionsprocess, samt genom framställningen av figuren över bolagets produktionsprocess.

## **4 MATERIALREDOVISNING**

Som material i mitt arbete har jag använt DreamWorks Animations årsrapport från år 2011. Den innehåller en förenklad bild av deras produktionsprocess, vilket är något jag kommer att använda mig av när jag skriver om bolagets produktionsprocess. Utöver detta kommer jag även att använda mig av två intervjuer. Jag har intervjuat Antti Haikala och Sini Lindberg-Soininen från Anima Vitae, och båda har varit involverade i produktionsprocessen av *Niko 2 - Lentäjäveljekset*.

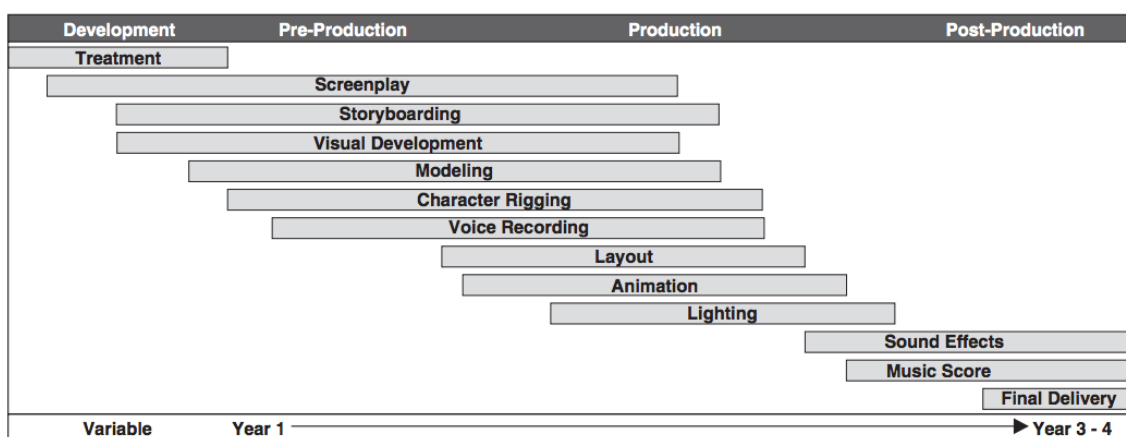
I det här stycket kommer jag att presentera årsrapporten, intervjuobjekten samt intervjufrågorna.

### **4.1 Presentation av DreamWorks Animations årsrapport 2011**

Årsrapporten från år 2011 är främst riktad åt bolagets aktieägare. Rapporten börjar med en hälsning från bolagets verkställande direktör Jeffrey Katzenberg. Katzenberg börjar med att skriva om bolagets framgångar, utmaningar och möjligheter från det gångna

året. Rapporten är totalt 136 sidor lång. Jag kommer dock endast att behandla sidorna 9-12 där man kan läsa om DreamWorks Animations produktionsprocess, teknologi och konkurrens. Hela rapporten hittas på DreamWorks Animations hemsidor.

I årsrapporten finns en förenklad figur över deras **produktionsprocess**, vilken jag kommer att utgå ifrån när jag skriver om deras produktionsprocess i kapitel 5.1. De beskriver i korthet hur processen från idé till färdig film ser ut, och att hela produktionsprocessen är indelad i fyra olika arbetsskeden; utveckling, förproduktion, produktion och postproduktion.



Figur 1. Produktionsprocessen hos DreamWorks Animation (DreamWorks Animation SKG, Annual report 2011).

I nästa stycke kan man läsa om deras teknologi i korthet. Teknologin spelar en stor roll i deras produktionsprocess eftersom den tillåter artisterna att använda den nyaste tekniken som underlättar deras arbete och sätt att utnyttja sina talanger. Deras tillgång till den nyaste tekniken är bland annat tack vare strategiska relationer med ledande teknikföretag.

DreamWorks Animation har som mål att släppa fem filmer under loppet av två år. Animerade filmer tar längre att producera än spelfilmer, och kan t.o.m. räcka över fyra år (till skillnad från 12-18 månader för en spelfilm). Detta kan medföra ekonomiska risker, samt en risk att målgruppen tappat intresse för ämnet. Bolaget har dessutom redan en viss tid producerat och håller för tillfället på att utveckla ett antal projekt som inte är långfilmer, bl.a. TV-serier. (DreamWorks Animation SKG, Annual Report 2011)



## 4.2 Presentation av intervjuobjekt

Personerna jag intervjuade är båda anställda hos Anima Vitae och medverkade i produktionen av Niko 2 -filmen. Jag valde att intervjua två personer för att få deras personliga beskrivningar av produktionsprocessen i bolaget, vilket tillåter mig att få ett mer heltäckande svar.

### 4.2.1 Antti Haikala

Antti Haikala är en av grundarna av Anima Vitae. Han fungerar även som animationschef hos bolaget (Anima Vitae, About Us). Utöver detta var han även producent och klippare av Niko 2 -filmen.

Förutom att Haikala är animationschef, producent och klippare har han även kunskaper i animering. Han gjorde sin första animation när han var 11 år gammal. Han började studera vid *Tampereen taiteen ja viestinnän oppilaitos*, och hade ursprungligen tänkt bli bildkonstnär. Det blev däremot ändrade planer i och med att Haikala tog några kurser i så väl 2D som 3D animation, och istället för att satsa på målandet fördjupade han sig i 3D-animering.

Haikala började alltså sin karriär som animatör, men ju mer anställda Anima Vitae fick, desto mer började hans jobb luta mot produktionssidan. Trots att han nu för tiden mest håller på med att planera produktioner och göra upp budgeter, tycker han fortfarande om att arbeta med animering. (Haikala 2014)

### 4.2.2 Sini Lindberg-Soininen

Lindberg-Soininen började sin karriär på Anima Vitae år 2001 då hon var där som praktikant som modellerare. Hon har nu arbetat i bolaget i 13 år, och har längs åren haft många olika uppgifter. Hon har bland annat arbetat med animering, ljussättning och rendering. Nu mera arbetar Lindberg-Soininen på produktionssidan och är linjeproducent och studiochef, och hon var även produktionsledare för Niko 2 -filmen. (Lindberg-Soininen 2014)

### **4.3 Presentation och motivering av intervjufrågorna**

Jag träffade Antti Haikala och Sini Lindberg-Soininen i Anima Vitaes kontor och intervjuade dem skilt för sig. Jag valde att inte gå in i detalj på vad min forskning går ut på, utan endast i stora drag berätta om mitt ämne. Jag bad lov om att få banda intervjun. Intervjuerna gjordes på finska.

### **4.4 Frågorna**

Jag valde att göra halvstrukturerade intervjuer och hade på förhand kommit på frågor kring de ämnen jag ville ha svar på. Frågor gällande Anima Vitae som företag samt allmänna frågor kring Niko 2 -filmen ställde jag endast av Antti Haikala. Frågor gällande deras personliga erfarenheter och arbetsuppgifter fick båda svara på, likaså frågorna gällande produktionsprocessen. Frågorna nedan var främst riktgivande, och under intervjuernas gång frågade jag även följdfrågor utgående från deras svar.

#### **Frågor till endast Antti Haikala:**

1. Berätta om Anima Vitae
2. Hur många anställda har ni?
3. Hur mycket kunskande har ni inom företaget, och hur mycket talanger kommer utifrån?
4. Berätta om Anima Boutique och Anima Point
5. Hur länge har ni gjort 3D-filmer?
6. Berätta om Niko 2 -filmen.

#### **Frågor till båda:**

7. Berätta om dig själv och dina uppgifter vid Anima Vitae
8. Hur länge har du arbetat inom branschen?
9. Vilka olika uppgifter har du haft längs åren i branschen?
10. Niko 2 var en samproduktion. Berätta om den.
11. Är det vanligt med samproduktioner inom den finländska animationsbranschen?
12. Hur skulle du beskriva arbetet som producent/produktionsledare inom animationsbranschen?

13. Vilka uppgifter har en producent/produktionsledare?
14. Har dina arbetsuppgifter ändrats i och med 3D-tekniken?
15. Vem arbetar du främst tillsammans med?
16. Hur mycket har du att göra med själva animeringen?
17. Var/hur börjar produktionsprocessen?
18. Vilka olika steg ingår i produktionsprocessen?
19. Varifrån får ni era filmidéer?
20. Berätta om pitching.
21. Berätta om finansieringen av animerade filmer.
22. Vilket produktionsskede är mest tidskrävande och involverar mest människor?
23. Vilka olika skeden ingår i produktionsprocessen?
24. Hur sköter ni casting?
25. I vilket skede görs musik och ljud?
26. Hur sköter ni marknadsföring och distribuering?

#### **4.4.1 Motiveringar för förhandsstrukturerade frågor**

Jag valde att fråga frågor kring Anima Vitae och frågor som behandlade Niko 2-filmens handling endast av Haikala. Orsaken till detta var att på de frågorna finns det bara ett rätt svar, och man kan lita på att svaren stämmer och är lika oavsett vem man frågar.

Frågorna som behandlade produktionsprocessen ställde jag av både Haikala och Lindberg-Soininen. Orsaken till detta var att svaren kan variera, beroende på vem man frågar och vilka uppgifter de har i produktionen. På det sättet får jag ett lite bredare svar än om jag endast skulle ha frågat en person.

De 6 första frågorna ställde jag endast av Antti Haikala. Dessa frågor behandlar främst allmän information om Anima Vitae, deras dotterbolag Anima Boutique och Anima Point, samt om handlingen i Niko 2 -filmen. Orsaken till varför jag endast frågade dem av Haikala var att jag skulle få likadana svar oavsett vem jag skulle fråga. Resten av frågorna ställde jag både Haikala och Lindberg-Soininen för att få deras egna beskrivningar av produktionsprocessen hos Anima.

Frågorna 7-9 tyckte jag var viktigt för att få en bild om deras karriär och erfarenheter inom animationsbranschen. Jag ville få med lite av deras bakgrund för att få en uppfattning om deras yrke.

Fråga nummer 10 behandlar Niko 2 -filmen ur produktionssynvinkel. Filmen var en samproduktion, och jag ansåg att det var viktigt att få båda intervjuobjektens svar till frågan. Under intervjuernas gång frågade jag även om deras uppgifter i samproduktionen för att få en bättre uppfattning om deras arbete, men tanke på att de har olika titlar och arbetsuppgifter. Även fråga nummer 11 handlar om samproduktionen, och jag ville veta hur vanligt det är med samproduktioner i Finland, med tanke på att båda Niko-filmerna var samproduktioner.

I frågorna 12-13 undrar jag över deras arbetsuppgifter. Jag bad dem att beskriva sina arbeten samt berätta om vilka uppgifter som hör till deras yrken. Med tanke på att Niko 2 gjordes i 3D frågade jag även om deras arbetsuppgifter har ändrat i och med detta. I fråga 15 ville jag få reda på vem de arbetar tillsammans med.

I det här skedet ville jag gå in mer på produktionsprocessen och animeringen. I fråga 16 frågade jag om de har något att göra med själva animeringen. Eftersom jag från början visste att Haikala var animatör tyckte jag att det skulle vara intressant om han fortfarande vill vara involverad i animeringen, trots att han nu för tiden främst arbetar vid produktionssidan. Jag frågade även Haikala ifall hans tidigare erfarenheter och kunskaper inom animering påverkar hans arbete som producent, och ifall det är en positiv eller negativ sak. Eftersom jag inte visste att Lindberg-Soininen hade erfarenhet av animering innan hon började arbeta på produktionssidan, ansåg jag att det skulle vara givande att fråga denna fråga av henne också.

Frågorna om produktionsprocessen var inspirerade utgående från DreamWorks Animations processbeskrivning (se kapitel 5.1). Med fråga nummer 17 ville jag få reda på hur produktionsprocessen börjar hos Anima Vitae, och med fråga nummer 18 bad jag dem fritt berätta om produktionsprocessen. Jag frågade även om processen ser annorlunda ut om man gör film i 2D eller 3D. Med fråga nummer 19 undrade jag varifrån de får sina filmidéer eftersom jag antog att det är viktigt att ha en idé innan man

kan börja produktionsprocessen på allvar. Jag frågade även hur idén till Niko 2 -filmen kom till. Eftersom Niko var en samproduktion frågade jag även hur samarbetet fick sin början, med tanke på att manusförfattaren och producenten Hannu Tuomainen som deltog i produktionen via produktionsbolaget Cinemaker var den som kom på idén till båda Niko-filmerna.

En central del av vilken filmproduktion som helst är pitching. I fråga 20 ber jag dem berätta om pitching, och ber dem berätta om sin uppgift i samband med pitching ifall de över huvud taget är involverade i den.

Orsaken till att Niko-filmerna samproducerades var att det är svårt att få tillräckligt med finansiering i Finland. Fråga 21 behandlar finansiering av animerad film i Finland, och jag ville veta i vilket skede man ansöker om finansiering. Med tanke på att jag utgår från produktionsprocessen av Niko 2 -filmen frågade jag även följdfrågan hur den filmen finansierades.

Som jag lärde mig från DreamWorks Animations produktionsprocess är produktionsstadiet det stadie som är mest tidskrävande och involverar mest människor hos DreamWorks Animation. Jag ville veta om det även gällde hos Anima Vitae, och därför valde jag att fråga dem om saken i fråga nummer 22.

Nu ville jag gå in på djupet i produktionsprocessen. Jag ville veta vilka olika skeden som finns i de fyra produktionsstadierna, dvs. utveckling, förproduktion, produktion och postproduktion. Genom fråga 23 ville jag att de skulle berätta om dessa olika skeden.

Jag ville veta mer om hur castingen sköts hos Anima Vitae. Hos DreamWorks Animation görs castingen och röstinspelningarna innan man sätter igång med animeringen, och jag ville veta ifall det gick till på samma sätt hos Anima. I fråga 24 frågade jag alltså om hur castingen sköts hos dem. Som följdfråga bad jag dem även berätta i vilket produktionsstadie castingen skedde, ifall det inte redan kommit på tal. Jag ville också veta ifall det är Anima eller någon utomstående som sköter om castingen, och lade därför till en följdfråga angående detta.

Något som avgör en stor del av filmens stämning är ljud och musik. Jag ville veta i vilket skede Anima gör sitt ljudarbete samt komponering av musik, ifall det inte redan kommit upp i någon tidigare fråga. Fråga 25 behandlar alltså detta.

Sista frågan handlar om marknadsföring och distribution. Jag ville få med denna fråga eftersom marknadsföring och distribution är en viktig del av produktionsprocessen som man nödvändigtvis inte tänker på. Jag ville veta hur Anima sköter detta, och valde att ta med fråga 26.

## **5 ANALYS**

I det här kapitlet kommer jag att analysera DreamWorks Animations produktionsprocess utgående ifrån figuren i årsrapporten från år 2011 och komplettera den med processbeskrivningen på deras hemsida. Jag kommer även att analysera intervjuerna med Antti Haikala och Sini Lindberg-Soininen från Anima Vitae, och på det sättet skapa en uppfattning om hur produktionsprocessen hos Anima ser ut.

### **5.1 DreamWorks Animations produktionsprocess**

Produktionsprocessen hos DreamWorks Animation är lång. Utvecklingsstadiet består oftast av utveckling av så väl handlingen som den visuella stilen. Längden för utvecklingsstadiet är varierande och kan räckta från några månader till flera år, beroende på projektets omfattning. Efter utvecklingsstadiet är det dags för förproduktion. Här utvecklas och finslipas manus och handling ytterligare innan resten av filmteamet kan börja arbeta med projektet. Sedan är det dags att gå in i produktionsstadiet. Här är mest människor involverade och stadiet kan räckta upp till två år. Sist men inte minst är det dags för postproduktionen. I det här stadiet är en rå version av den visuella delen redan gjord och dialogen är på plats. Sedan importeras viktiga element, så som ljudeffekter och musik, till filmen. Från att filmen går till förproduktion till att den är färdig och redo att distribueras kan det ta upp till fyra år, igen beroende på projektets omfattning. (DreamWorks Animation SKG, Annual report 2011)

Allting börjar med en bra idé som sedan utvecklas till ett treatment, vilket även är det första officiella steget i produktionsprocessen (DreamWorks Animation SKG, Annual report 2011). DreamWorks Animations filmer föds antingen från deras egna originella idéer eller är inspirerade av barnböcker och tecknade serier (DreamWorks Animation SKG, Production Process).

När en idé är fastslagen är det dags att skriva manus (DreamWorks Animation SKG, Production Process). Screenplay, eller manus, skrivs i **utvecklingsskedet**, och allt eftersom en sida är färdig skickas den iväg för att bearbetas till en storyboard, eller bildmanus (DreamWorks Animation SKG, Production Process). När bildmanuset börjar utformas sätter utvecklingen av den visuella delen av processen igång (DreamWorks Animation SKG, Annual Report 2011). Storyboardtecknarna förvandlar ord till bilder genom att skissa fram något som liknar de tecknade serierna i en serietidning. Dessa skisser måste godkännas av så väl regissör som producent och ska sedan fotograferas och göras till en story reel, vilket gör att man får en uppfattning om hur bilderna ser ut i rörelse. Man tillsätter sedan temporär dialog, musik och ljudeffekter, och arbetar med denna version av filmen i ungefär ett och ett halvt år. (DreamWorks Animation SKG, Production Process)

Under tiden som story reelen är under utveckling sätter den visuella utvecklingsavdelningen igång med att planera filmens utseende. De utvecklar filmens stil, färger och ton samt andra artistiska aspekter. Allting måste designas och formgivas och massvis med teckningar, ritningar, skulpturer och modeller måste göras för utvecklingsartisterna att skapa en helt ny värld och spännande karaktärer. (DreamWorks Animation SKG, Production Process)

I och med att DreamWorks Animation nu för tiden gör alla sina filmer i 3D måste de ta detta i beaktande i produktionsprocessen. Processen som används för att göra film i 3D heter, som nämnt tidigare, stereoskopisk filmproduktion. Detta medför massa nya spännande och kreativa möjligheter till filmberättandet. Den här processen ger artisterna möjlighet att berätta historier på nya kreativa sätt i samband med samspelet mellan kameran, karaktärerna och deras omgivning. På det här sättet blir publiken ännu mer involverad i filmens handling. DreamWorks Animations studio arbetar konstant med att

tänja på gränserna för den stereoskopiska produktionen genom att ständigt utveckla ny teknologi. (DreamWorks Animation SKG, Production Process)

En viktig del av processen som inte finns med i figuren över DreamWorks Animations produktionsprocess är rollsättningen, eller castingen. Rollsättningen för animerad film skiljer sig från rollsättningen till spelfilm eftersom man väljer ut skådespelarna utgående från deras röster istället för deras utseende. (DreamWorks Animation SKG, Production Process)

Till den visuella utvecklingen hör även modellering och riggning (DreamWorks Animation SKG, Annual Report 2011). Modellbyggarna har som uppgift att göra digitala 3D-modeller av karaktärer, rekvisita och miljöer eftersom allt ska vara datorgjort. Modellbyggarna jobbar tillsammans med konstavdelningen (art department), och det är därifrån de får teckningar, skisser eller fysiska tredimensionella modeller som de sedan ska digitalisera. Till en början ser modellerna ut som lerfigurer men blir mer och mer detaljerade under processens gång. Detta kallas modellering. När de digitala modellerna är färdiga tar riggarna (eller Character TD's) över. Riggarna gör upp digitala skelett till modellerna, vilket sedan tillåter animerarna att vända på karaktären i alla möjliga vinklar när animeringsprocessen sätter i gång. Riggarna avgör även hur karaktärerna ska röra sig samt var deras benstomme, muskler och fett är placerade under huden. De avgör även hur realistiska deras rörelser ska vara, och arbetar sedan på karaktärernas kropp, ansikte, hår och klädsel, samt ser till att allting böjs och rör sig som på en levande varelse. (DreamWorks Animation SKG, Production Process)

En bit in i **förproduktionen**, när de lämpliga skådespelarna är hittade, börjar man banda in replikerna till de olika karaktärerna som är med i handlingen (DreamWorks Animation SKG, Annual Report 2011).

Skådespelarna blir oftast filmade under tiden som replikerna spelas in. Eftersom själva animeringen görs först efter att replikerna är inspelade, använder animatörerna videomaterialet som referens i den verkliga animeringsprocessen. (DreamWorks Animation SKG, Production Process)



När **produktionsstadiet** närmar sig är det dags att börja med layouten (DreamWorks Animation SKG, Annual Report 2011). När man gör en layout tar man en scen åt gången från bildmanuset och omvandlar allt till verklig storlek som sedan ligger som grund för både bakgrunden och animeringen (Taylor 1996 s. 42). Man kan dela in layout-skedet i två delar; rå layout (*rough layout*) och slutlig layout (*final layout*). Först gör artisterna sina egna tolkningar av de tvådimensionella skisserna från bildmanuset och återskapar dem sedan som digitala 3D layouts. Detta tillåter dem att bestämma var kameran ska placeras och vilka rörelser kameran ska göra. Genom att arbeta med råa versioner av ljussättning, effekter och miljöer skapar man bildberättandet för filmen. Innan man börjar arbeta på den slutliga layouten måste den råa versionen godkännas av regissören. Sedan ersätts de råa karaktärerna och miljöerna mot de slutligt godkända versionerna av dem. Nu gör karaktärsanimatorerna de sista finslipningarna och ser till att allt är animerat. Sedan finslipas ytterligare kamerarörelserna. (DreamWorks Animation SKG, Production Process)

Själva animeringsprocessen börjar redan innan produktionsstadiet (DreamWorks Animation SKG, Annual Report 2011). När layouten är färdig börjar animatorerna arbeta med att ge liv åt karaktärerna, och använder sig av det digitala skelettet som skapades i riggningsprocessen för att utföra detta. De synkroniserar även karaktärernas rörelser med det inspelade materialet från skådespelarnas röstinspelningar. Nu börjar karaktärerna så småningom likna sig själva, men de är fortfarande gråa och platta. (DreamWorks Animation SKG, Production Process)

Två steg som inte finns medräknade i DreamWorks Animations figur över produktionsprocessen är ytbehandling och effekter. När karaktärerna, rekvisitan och miljöerna har skapats i modelleringsskedet är de gråa och platta och ser inte så visuellt tilltalande ut. Det är ytbehandlarnas uppgift att förse 3D-modellerna med olika texturer och färger för att få dem att se så levande och verkliga ut som möjligt. Det kan vara frågan om allt från att göra bomull att se så fluffigt ut som möjligt till att snygga till en karaktärs frisyr (DreamWorks Animation SKG, Production Process), till att förse karaktärer, miljöer, rekvisiter etc. med färg (Taylor 1996 s. 74). Senare, när det är dags att ljussätta filmen, arbetar ytbehandlarna tillsammans med ljussättarna för att skapa filmens slutliga utseende. När ytbehandlingen är klar och kamerarörelserna är utsatta är

det dags att lägga till specialeffekter. I en animerad film måste precis alla effekter designas och datoranimeras, vilket görs av effektartisterna. Om man bortser från karaktärsanimationerna är allt som rör sig i en animerad film en effekt. (DreamWorks Animation SKG, Production Process)

Under produktionsstadiet görs även ljussättningen för den animerade filmen (DreamWorks Animation SKG, Annual Report 2011). I ljussättningskedet ser man för första gången hur animationerna, ytor, rekvisiterna och effekterna fungerar tillsammans. Orsaken till detta är att ljussättarna lägger till ljus till filmen för att framhäva de slutliga färgerna, belysningen och utseendet. (DreamWorks Animation SKG, Production Process) I 3D-animering kan man inte använda sig av fysiska lampor, utan allt måste göras i datorn i 3D-rymden. Man kan imitera ljuset av en glödlampa eller solen, och med hjälp av dessa skapa stämning och realism i bilderna. Ljuset kan även reflektera i de olika materialen på olika objekt, vilket gör bilderna realistiska. Men hjälp av ljussättningen skapar man även skuggor, vilket också bidrar till att bilderna ser så trovärdiga ut som möjligt. (Keränen et al. 2005 s. 179) Ljussättningen stöder berättelsen och skapar så väl stämning som atmosfär till filmen. Med hjälp av ljussättningen kan man även vägleda publikens blickriktning dit regissören vill att publiken ska se. (DreamWorks Animation SKG, Production Process)

När bilden är låst är det dags att göra ljudeffekter och musik (DreamWorks Animation SKG, Annual Report 2011). Ljuddesignarna skapar ljud åt filmen för att berika berättelsen genom att spela in ljudeffekter, ambiensljud, och tramp (*foley*). På ljudsidan finns speciella *foley artists* som har som uppgift att skapa ljudeffekter som krävs till filmen, t.ex. fotsteg och klädprassel. Man komponerar även musik som hjälper till att förstärka filmens händelseförlopp, samt hjälpa publiken att följa med filmens handling och känslosamma ögonblick. I samband med ljud- och musikavdelningen görs även en slutlig mixning av dialog, musik och ljudeffekter, vilket är ett steg som lämnats bort i DreamWorks Animations processbeskrivningsfigur. (DreamWorks Animation SKG, Production Process)

Det sista steget i DreamWorks Animations modell av deras produktionsprocess är slutleverans av den färdiga filmen (DreamWorks Animation SKG, Annual Report).

## 5.2 Anima Vitaes produktionsprocess

Både Haikala och Lindberg-Soininen menar att produktionsprocessen hos Anima Vitae består av fyra olika huvuddelar; utveckling, förproduktion, produktion och postproduktion. Dessa huvuddelar delas ytterligare in i olika delområden. Det är svårt att säga exakt när ett produktionsskede övergår till ett annat eftersom de olika skedena kan gå över varandra.

Haikala berättar att allting börjar med en idé. Hos Anima får man idéer från egna vardagliga observationer, men de blir även kontaktade utifrån av människor som skrivit egna manus. Både Haikala och Linberg-Soininen säger att idén till Niko 2 -filmen var en naturlig följd av den första filmen om Niko. Det var Niko-filmernas manusförfattare och producent Hannu Tuomainen som fick idén till filmerna om Niko.

I det här skedet sätter **utvecklingsskedet** igång, och Haikala säger att man börjar med att utveckla manuset. Nästa skede är att beräkna filmens leverans- och premiärdatum, menar Lindberg-Soininen. Orsaken till detta är att det måste finnas ett visst antal månader mellan leveransdatumet och premiären så att distributören hinner göra sitt arbete innan filmen distribueras. Utgående från detta räknar man ut tidtabellen för de olika arbetsskedena.

Till näst sätter det visuella utvecklingsarbetet igång. Man börjar designa karaktärer och miljöer samt gör teasers som används i pitchningstillfällen, säger Lindberg-Soininen. Haikala menar att det är viktigt med visuellt material när man pitchar en idé. Man pitchar bl.a. då man söker efter finansiärer och samarbetspartners.

Utan finansiering blir det ingen film, påpekar Lindberg-Soininen. Hon menar att nästa steg är att göra upp en finansieringsplan, och Haikala håller med. Båda två berättar att man i Finland får stöd från filmstiftelsen, distributörer och tv-kanaler, och Lindberg-Soininen nämner att Niko-filmerna fick finansiering av YLE efter att filmstiftelsen gick med. Båda berättar också att man även kan få finansiering från investerare eller andra små organisationer. Lindberg-Soininen nämner också att *Rovaniemen matkailu -ja*

*markkinointi* var med på ett hörn i Niko 2 -filmen. Vad gäller finansiering från EU och samarbetsländerna nämner Haikala och Lindberg-Soininen bl.a. Eurimages.

Niko 2 -filmen skulle inte ha blivit av om det inte vore för deras samarbetspartners, säger Lindberg-Soininen. Hon tillägger att den finansiering man får från Finland inte är tillräcklig för att göra en animerad långfilm, så samarbetet var ett måste. När Anima letade efter samarbetspartners till Niko -filmerna var det bolagets verkställande direktör Petteri Pasanen som pitchade filmidén på bl.a. Cartoon Forum, fortsätter Lindberg-Soininen.

Lindberg-Soininen och Haikala menar båda att man i utvecklingsskedet även gör upp en plan över samarbetet och arbetsindelningsplanen samt en produktionsplan. Innan man sedan övergår till nästa skede måste man ha fått grönt ljus, d.v.s. finansieringen godkänd.

Man går nu in i **förproduktion**. Nästa steg är att färdigställa skisser och design som man började arbeta på redan i utvecklingsskedet, säger Haikala. Lindberg-Soininen menar att man även finslipar manuset i det här skedet. Hon säger också att man nu börjar med castingen, och man bandar in en så kallad *dummy dialogue*. Man börjar sedan göra upp en *layout*, eller bildberättande, utgående från manus och dialog. Haikala påpekar att layout även räknas som en del av produktionen, och Lindberg-Soininen säger att samma sak gäller inspelningarna av *dummy dialogue*. Hon menar också att modellering och riggning av karaktärer, som är nästa steg i förproduktionen, egentligen är produktion. Detta gäller även bygge av miljöer och rekvisiter.

**Produktionen** är nästa steg i processen. Haikala säger att man här ska ha ett godkänt manus och layout. Lindberg-Soininen säger att man även fortsätter med bygge av modeller och miljöer baserat på tidigare design, och Haikala säger att hit räknas även modellering och riggning. Man skapar sedan rörlighet i karaktärerna, säger Lindberg-Soininen. Man gör sedan material och ytor på karaktärer, rekvisiter och miljöer, samt ger färg åt allting, berättar Haikala.

Niko 2 -filmen gjordes ursprungligen som engelskspråkig. Haikala anser att castingen för skådespelare på det ursprungliga språket görs i det här skedet, trots att Lindberg-

Soininen sade att casting och ljudinspelning sker redan i utvecklingen. Haikala tillägger att castingen och röstinspelningarna för finskspråkiga skådespelare sker några månader efter animeringen, och att dubbningen sker efter att filmen är låst.

Man börjar nu animera filmen utgående från layouten, säger Lindberg-Soininen. Båda två håller med om att nästa steg är att ljussätta scenerna samt rendera filmen. Nu låser man filmen, säger Haikala.

Sista steget i produktionsprocessen är **postproduktionen**. Här gör man *color grading* för att ge filmen ett så helhetligt utseende som möjligt, säger Lindberg-Soininen. Både hon och Haikala säger att man även gör musik, foley och andra ljudeffekter här. Haikala säger att även dubbing görs här. Till sist gör man masterkopior på filmen och överräcker den åt distributören, säger Lindberg-Soininen.

## 6 JÄMFÖRELSE

I det här kapitlet kommer jag att jämföra produktionsprocessen hos de två produktionsbolagen. Jag kommer att utgå ifrån resultatet i det föregående kapitlet, samt svar från intervjuerna med Haikala och Lindberg-Soininen.

### 6.1 Jämförelse av produktionsprocessen

Produktionsprocesserna hos DreamWorks Animations och Anima Vitae är sist och slutligen väldigt lika varandra, i alla fall då man ser på själva processen av att skapa 3D-figurer och miljöer samt att animera dessa. Skillnaderna kommer dock fram då man ser på bolagens resurser.

Anima Vitae börjar den visuella utvecklingen mycket tidigare än DreamWorks Animation. DreamWorks Animation däremot gör den visuella utvecklingen på ett mycket mer tidskrävande sätt som består av många olika skeden. DreamWorks Animation gör upp skisser och skapar fysiska tredimensionella lerfigurer för att sedan digitalisera allting. Anima Vitae däremot skapar allting direkt i en tredimensionell rymd i datorn. I Anima Vitaes produktionsprocess nämns aldrig bildmanus och story reel,

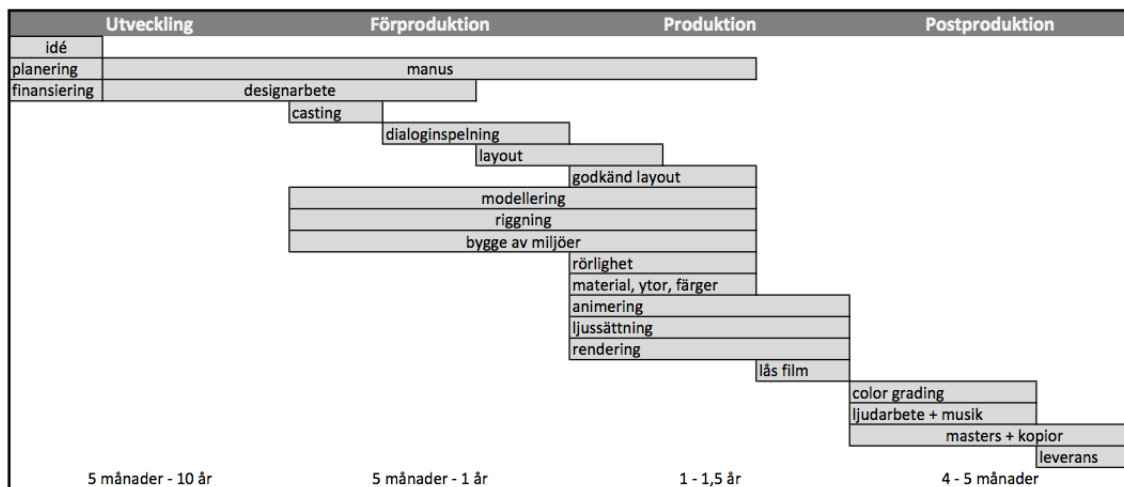
men som tidigare konstaterades har Anima Vitae inte lika mycket visuell utveckling som DreamWorks Animation. Anima Vitae börjar göra upp layouten redan i förproduktionen och arbetar på den ända in i produktionen, medan DreamWorks Animation gör layouten endast i produktionen. DreamWorks Animation gör sin layout utgående från bildberättande, medan Anima Vitae gör layouten utgående ifrån dialog och manus. DreamWorks Animation har även rå- och slutlig layout, medan Anima Vitae inte har det. Anima Vitae gör inte specialeffekter i sina filmer. DreamWorks Animation börjar animera filmen redan i förproduktionen, medan Anima Vitae gör det först i produktionen. Anima Vitaes produktionsprocessbeskrivning innehåller inte heller ambiens och mixning i ljudarbetet i postproduktionen, i alla fall nämns dessa inte i intervjuerna.

Andra skillnader mellan bolagens produktionsprocesser är bland annat finansiella tillgångar. Det är omöjligt att finansiera en animerad långfilm i Finland med endast finländsk finansiering, vilket leder till att man ofta måste göra filmer i samproduktion med andra bolag från andra länder. En annan resurs som DreamWorks Animation har, men inte Anima Vitae, är antalet anställda. I DreamWorks Animations årsrapport kan man läsa att de år 2011 anställde totalt 2 100 personer, vilket kan ge en uppfattning om antalet anställda i bolaget. I min intervju med Antti Haikala fick jag reda på att deras studio i Helsingfors har totalt 12 anställda. DreamWorks Animations har även olika avdelningar för en stor del av de olika stegen i produktionsprocessen, medan det inte fungerar så hos Anima Vitae. I min intervju med Sini Lindberg-Soininen säger hon lättsamt att deras konstnärliga ledare Mikko Pitkänen *är* deras visuella avdelning.

## **7 FRAMSTÄLLNING**

I kapitel 5 analyserade jag intervjusvaren och skrev om produktionsprocessen hos Anima Vitae. I det här kapitlet kommer jag att framställa en figur över Anima Vitaes produktionsprocess. Meningen är att figuren ska likna figuren från DreamWorks Animations årsrapport.

Eftersom man inte kan läsa om Anima Vitaes produktionsprocess någonstans, ville jag göra upp en modell över deras produktionsprocess så man på ett överskådligt sätt kan få en uppfattning om den.



Figur 2. Produktionsprocessen hos Anima Vita. Paula Isaksson 2014.

Vid framställningen av figuren ovan hade jag som utgångspunkt att göra figuren så lik DreamWorks Animations figur som möjligt. Jag började sedan göra upp olika slags modeller av figuren tills jag hittade en som jag ansåg var lik DreamWorks Animations.

Figuren är indelad i de fyra huvuddelarna i produktionsprocessen, och består av de olika arbetsskeden i den ordning som Haikala och Lindberg-Soininen beskrev i intervjuerna. Jag skrev även in längden för de olika produktionsskeden för att ge en uppfattning om hur länge allting räcker.

## 8 AVSLUTNING

I det här kapitlet kommer jag att diskutera min forskningsprocess samt resultatet av den, och utvärdera metoden för den.

### 8.1 Diskussion

När jag började min forskningsprocess visste jag att jag ville skriva om animerad film. Det slutliga ämnet kom till under hösten 2013. Själva skrivprocessen satt igång under

vintern i samband med träffar med handledaren, samt efter research och insamling av litteratur.

Jag hade ursprungligen tänkt skriva om produktionsprocessen för animerad film utgående ifrån producentens synvinkel, men längs arbetets gång gick det mot det mer allmänna och i vissa fall även tekniska. Trots det är jag nöjd med resultatet och anser att examensarbetet ger svar på det som ursprungligen var tanken, nämligen att bekanta mig själv och läsaren med hur produktionsprocessen för animerad film ser ut, samt att jämföra produktionsprocesserna hos två olika produktionsbolag. Jag hade inga förväntningar av resultatet på förhand, men trots det var inte resultatet särskilt förvånande.

## **8.2 Utvärdering av forskningsmetoden**

Jag anser att mitt val av metod var rätt för mitt examensarbete eftersom den gav svar på mina frågeställningar, den tillät mig att analysera bolagens produktionsprocesser med varandra utgående ifrån materialet, samt att framställa en visuell figur över Anima Vitaes produktionsprocess på ett sätt som liknar DreamWorks Animations figur.

Jag valde att utföra två intervjuer, och jag anser att det var tillräckligt. Eftersom svaren till största del var det samma litar jag på deras validitet, reliabilitet och generaliserbarhet. I kapitlet om examensarbetets metod skrev jag att en bra intervjuare har förmåga att lägga upp ett samtal som täcker studiens syfte och har bra intervjuteknik. Jag märkte under intervjuernas gång att jag hade svårt att skapa en flytande diskussion, men jag kunde ställa följdfrågor utgående från deras svar, vilket hjälpte till i analysen av intervjumaterialet. Processen av att sortera materialet samt utvinna och analysera relevant kunskap var mer krävande än jag trodde, men jag anser att resultatet är bra. De sju stegen i intervjuundersökningen underlättade processen, och fungerade som en checklista längs vägen.

Vid presentationen av DreamWorks Animations årsrapport ansåg jag att det var svårt att hitta den information som var relevant eftersom rapporten var så lång. Vid analysen av



bolagets produktionsprocess ansåg jag att informationen inte var tillräcklig, och jag valde att komplettera materialet med information från deras hemsida.

Jämförelsen av produktionsprocesserna var mer krävande än jag hade trott, men jag är nöjd med resultatet och anser att jag har klarat av att presentera dem på ett läsbart sätt. När jag skulle framställa figuren över Anima Vitaes produktionsprocess måste jag göra upp ett antal olika varianter innan jag hittade den som var mest jämförbar med DreamWorks Animations figur. Trots att produktionsprocesserna inte skiljer så pass mycket ser figurena inte identiska ut, eftersom DreamWorks Animations figur var mer förenklad än den jag framställde för Anima Vitae.

### **8.3 Slutord**

Jag valde ämnet för mitt examensarbete utgående ifrån min favoritgenre vad gäller filmer. Eftersom jag är intresserad av animerade filmer och själv har studerat filmproduktion i fyra år, ville jag kombinera dessa.

Jag anser att det är viktigt att känna till branschen man vill jobba inom, oavsett vilket område inom filmproduktion man är intresserad av. Eftersom min skola inte erbjuder undervisning i animering ville jag lära mig själv med om den. Jag vill att det här arbetet ska ge animationsälskare (som eventuellt inte känner till produktionsprocessen av animerad film) som jag en inblick i hur dessa sagolika filmer föds.

20.4.2014

Paula Isaksson

## KÄLLOR

### Böcker

- Anima Mundi. 2004, *Animation now! I*: Wiedermann, Julius, red.  
Köln: Taschen, 573 s.
- Beckerman, Howard. 2003, *Animation: the whole story*.  
New York: Allworth Press, 309 s.
- Cavalier, Stephen. 2011, *The World History of Animation*.  
London: Aurum Press Ltd, 416 s.
- Ericsson, Erling. 2002, *Animera mera – att berätta med ord, bilder, rörelse och ljud*.  
Sveriges Utbildningsradio AB, 79 s.
- Gartz, Juho. 1975, *Elävöitettyjä kuvia – raportti suomalaisesta animaatioelokuvasta*.  
Suomen elokuvasäätiö, 120 s.
- Hess, D. Roland. 2008, *Animating with Blender: How to Create Short Animations from Start to Finish*, 1 uppl. Focal Press, 304 s.
- Keränen, Vesa & Lamberg, Niko & Penttinen, Jukka. 2005, *Digitaalinen media*, 1 uppl.  
Jyväskylä: Docendo Finland Oy, 398 s.
- Kvale, Steinar & Brinkmann, Svend. 2009, *Den kvalitativa forskningsintervjun*, 2 uppl.  
Lund: Studentlitteratur, 370 s.
- Larsson, Larsåke. 2010, Intervjuer. I: Ekström, Mats & Larsson, Larsåke, red. *Metoder i kommunikationsvetenskap*, 2 uppl. Lund: Studentlitteratur, s. 53-86.
- Lehtinen, Jari. 2013, *Animaation historia*.  
Oy Finn Lectura Ab, 295 s.
- Levete, Sarah. 2012, *Find Your Talent: Make an Animation*.  
London: Franclin Watts, 32 s.
- Taylor, Richard. 1996, *The Encyclopedia of Animation Techniques*.  
Oxford: Focal Press, 176 s.

Wells, Paul. 1998, *Understanding animation*.  
London: Routledge, 265 s.

Williams, Richard. 2001, *The Animator's Survival Kit*.  
London: Faber and Faber Limited, 342 s.

Winder, Catherine & Dowlatabadi, Zahra. 2001, *Producing Animation*.  
Focal Press, 315 s.

## Elektroniska källor

Anima Vitae. *About us* [www]  
Tillgänglig: <http://www.anima.fi/about-us/>  
Hämtad 11.2.2014

Anima Vitae. *Niko 2 – Little Brother, Big Trouble* [www]  
Tillgänglig: <http://www.animavitae.fi/anima/feature-films/niko-2-little-brother-big-trouble/>  
Hämtad 7.2.2014

DreamWorks Animations SKG. 2011, *Annual report* [pdf]  
Tillgänglig:  
[http://files.shareholder.com/downloads/DWA/2922585176x0x563198/3224AB5D-241A-400B-BF77-702A544925C1/DWA\\_2011\\_Annual\\_Report.pdf](http://files.shareholder.com/downloads/DWA/2922585176x0x563198/3224AB5D-241A-400B-BF77-702A544925C1/DWA_2011_Annual_Report.pdf)  
Hämtad 11.2.2014

DreamWorks Animations SKG. *About DreamWorks Animation* [www]  
Tillgänglig: <http://www.dreamworksanimation.com/company>  
Hämtad 12.2.2014

DreamWorks Animations SKG. *Management team* [www]  
Tillgänglig:  
<http://www.dreamworksanimation.com/company/information/bio/katzenberg>  
Hämtad 13.4.2014

DreamWorks Animations SKG. *Production process* [www]  
Tillgänglig: <http://www.dreamworksanimation.com/insidedwa/productionprocess>  
Hämtad 11.2.2014

DreamWorks SKG Studios. 2010, *Our history* [www]  
Tillgänglig: <http://www.dreamworksstudios.com/about/history>  
Hämtad 31.3.2014

DreamWorks Wiki. *DreamWorks Animation* [www]  
Tillgänglig: [http://dreamworks.wikia.com/wiki/DreamWorks\\_Animation](http://dreamworks.wikia.com/wiki/DreamWorks_Animation)  
Hämtad 13.2.2014

Finnanimation. *Production companies* [www]

Tillgänglig: <http://www.finnanimation.fi/site/?lan=3&mode=companies>

Hämtad 25.3.2014

Voodoo Film. 2014, *Ordlista* [www]

Tillgänglig: <http://www.voodooofilm.org/ordlista/>

Hämtad 15.4.2014

YLE Areena. 2012, *Suosituksen Niko lentäjän poika -elokuvan jatko-osa saa ensi-iltansa tällä viikolla* [video] YLE Uutiset

Tillgänglig: <http://areena.yle.fi/tv/1700190>

Hämtad 6.10.2013

YLE Uutiset. 2007, *Suomalainen animaatio kasvaa ja kansainvälistyy* [www],  
publicerad 4.12.2007, uppdaterad 9.4.2012.

Tillgänglig:

[http://yle.fi/uutiset/suomalainen\\_animaatio\\_kasvaa\\_ja\\_kansainvalistyy/5811642](http://yle.fi/uutiset/suomalainen_animaatio_kasvaa_ja_kansainvalistyy/5811642)

Hämtad 23.1.2014

YLE Uutiset. 2008, *Niko – Lentäjän poika on kaikkein laajimmalle levinnyt suomalaiselokuva* [www], publicerad 16.5.2008, uppdaterad 24.5.2012

Tillgänglig: [http://yle.fi/uutiset/niko -](http://yle.fi/uutiset/niko_-_lentajan_poika_on_kaikkein_laajimmalle_levinnyt_suomalaiselokuva/5836947)

[lentajan poika on kaikkein laajimmalle levinnyt suomalaiselokuva/5836947](http://yle.fi/uutiset/niko_-_lentajan_poika_on_kaikkein_laajimmalle_levinnyt_suomalaiselokuva/5836947)

Hämtad 31.3.2014

YLE Uutiset. 2014, *Sata vuotta täyttävä kotimainen animaatio kasvoi ryysyistä rikkauksiin* [www], YLE Uutiset

Tillgänglig:

[http://yle.fi/uutiset/sata\\_vuotta\\_taytftava\\_kotimainen\\_animaatio\\_kasvoi\\_ryysyista\\_rikkauksiin/7049041](http://yle.fi/uutiset/sata_vuotta_taytftava_kotimainen_animaatio_kasvoi_ryysyista_rikkauksiin/7049041)

Hämtad 5.3.2014

## **Muntliga källor**

Antti Haikala 12.3.2014

Sini Lindberg-Soininen 12.3.2014

## **BILAGOR**

Intervjuutskrifterna är inte bifogade.

Utskrifterna går att beställa per e-post: [isaksson.paula@gmail.com](mailto:isaksson.paula@gmail.com)